

WebQuest para gestionar la información en la clase de Inglés

C. Adriana Nelly Martin

Universidad Nacional de San Juan, Facultad de Ciencias. Exactas, Físicas y Naturales, Departamento de Informática, San Juan, Argentina

Resumen

En este trabajo se presenta una experiencia educativa - en la modalidad no presencial- con alumnos universitarios, utilizando la WebQuest [1] como herramienta pedagógica para gestionar la información y construir conocimientos.

La implementación de la WebQuest tenía como objetivos que los alumnos desarrollaran estrategias para el manejo de los nuevos recursos tecnológicos ofrecidos por la Web 2.0., y que vivenciaran dichos medios como herramientas que favorecen aprendizajes autónomos significativos, y promueven -a la vez- la construcción social del conocimiento.

Participaron estudiantes de 3er año, pertenecientes a las carreras de Informática de la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales de la Universidad Nacional de San Juan.

La tarea sustanciada mediante esta WebQuest consistió en evaluar críticamente la calidad que brindan algunos traductores automáticos disponibles online, en la traducción de textos de su especialidad.

La resolución de la tarea les permitió a los estudiantes adquirir un conocimiento más acabado de los traductores analizados, y valorar el grado de confiabilidad y funcionalidad que ofrecen en la traducción de bibliografía específica en inglés.

Así mismo, los alumnos manifestaron su disposición y alta motivación para seguir participando en este tipo de actividades, que propician instancias de acercamiento, comunicación y generan espacios dinámicos para el aprendizaje colaborativo.

Palabras clave: WebQuests - enseñanza lenguas-constructivismo social - autogestión - aprendizaje colaborativo-

1. Introducción

Con la llegada de la Web 2.0. y de las redes sociales se han instaurado espacios virtuales que concentran un tiempo muy importante en el que permanecen las nuevas comunidades de alumnos-usuarios -la denominada generación NET- consumiendo y produciendo contenidos e información en la Red [2].

En el escenario virtual actual, existen abundantes recursos, materiales y servicios a los que los docentes podemos recurrir para asistir a los estudiantes en sus procesos de autogestión del aprendizaje y construcción del conocimiento.

La Web se nos presenta como un entorno de gran potencial para el aprendizaje social constructivista, lo que implica que necesitamos adoptar un nuevo perfil docente y una actitud proactiva si queremos aprovechar dicho medio de la mejor manera posible.

El avance de la revolución digital impone considerar y asumir el rol preponderante que tienen las NTICs, como herramientas para optimizar nuestras prácticas educativas y facilitar el acompañamiento y seguimiento pedagógico de nuestros alumnos.

En relación con las NTICs, las competencias para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje están vinculadas a competencias comunicacionales y competencias informáticas para favorecer procesos cognitivos de alto nivel. La adquisición de habilidades y destrezas básicas -alfabetización informática-, el manejo de software educativo [3], entornos de aprendizaje y recursos tecnológicos, entre otras.

Cada vez más, la sociedad de la Información y el Conocimiento y el nuevo paradigma multimedial en que estamos inmersos, nos exige que los profesores enseñemos a nuestros alumnos a desarrollar competencias [4] para gestionar la información que fluye en la Web haciendo un uso ético de ella, de manera que se materialicen procesos de aprendizaje verdaderamente significativos.

Sin lugar a dudas, trabajar con la información de la Web requiere adquirir competencias específicas. Saber

utilizar herramientas de búsqueda y localización de la información, identificar fuentes confiables, seleccionar enlaces disponibles y a tiempo, constituyen, entre otras, algunas de esas competencias esenciales.

2. Herramientas y Aplicaciones de la Web 2.0.

La Web 2.0 constituye un dinámico espacio de información donde día a día aparecen nuevos sitios y páginas; se actualizan los ya existentes con novedades, datos o enlaces a innumerables publicaciones; y también –desafortunadamente- otros documentos pierden vigencia o rompen sus enlaces originales.

Este universo multimedial, compuesto de imágenes, fotografías, textos, vídeos, sonidos, animaciones, etc., ofrece a docentes y estudiantes –por igual- un enorme y potente repositorio de aplicaciones, recursos y contenidos digitales auténticos, que sirven para la enseñanza y el aprendizaje.

La Web 2.0. ofrece indudables potencialidades para los entornos educativos puesto que favorece una nueva condición de estudiantes: la de usuarios-productores de información, debido a la existencia de plataformas más transparentes y amigables al usuario.

Afortunadamente, los servicios y aplicaciones que brinda la Web 2.0 –de naturaleza más social que su antecesora- pueden aprovecharse para que tengan una incidencia positiva en la actividad áulica, ya que invitan a que los usuarios compartan lo que encuentran, lo que hacen y lo que aprenden en una variedad de contextos.

Entre las herramientas ofrecidas por la Web 2.0, la WebQuest se muestra como una actividad didáctica que resulta atractiva para los estudiantes, puesto que les propone un proceso de investigación a través de recursos disponibles online. Una WebQuest constituye una estrategia de aprendizaje eminentemente constructivista en la que, contando con el andamiaje adecuado, los alumnos pueden aprender mucho más que en las tradicionales situaciones de enseñanza cara-a-cara.

Así, las Webquests son utilizadas para promover la investigación y la creatividad de los alumnos, y brindan a los docentes la posibilidad de disponer de un espacio en la Web en el que pueden proponer trabajos a sus alumnos sin tener que instalar ningún programa adicional en sus computadoras.

Metodología de las WebQuests

La metodología de las WebQuests se sustenta en el principio de que los alumnos “aprendan haciendo”

mientras están inmersos en un entorno tecnológico no convencional: la Red. Aunque toda la información con la que interactúan los alumnos proviene – mayoritariamente- de Internet, también pueden usarse otros recursos.

Las Webquests plantean que los alumnos indaguen acerca de un tema de interés delimitado por el profesor, mediante un conjunto de actividades tendientes a que recuperen y apliquen sus saberes previos, construyan nuevos conocimientos significativos [5], y autoreflexionen sobre sus producciones y el propio aprendizaje logrado.

La tarea debe involucrar algo más que responder preguntas sobre hechos/conceptos, o simplemente copiar y pegar. Por el contrario, debe estar diseñada para que los aprendientes puedan gestionar la información que fluye por canales tan diversos y logren desarrollar procesos de pensamiento de alto nivel [6] en su interacción con los medios y con otros alumnos.

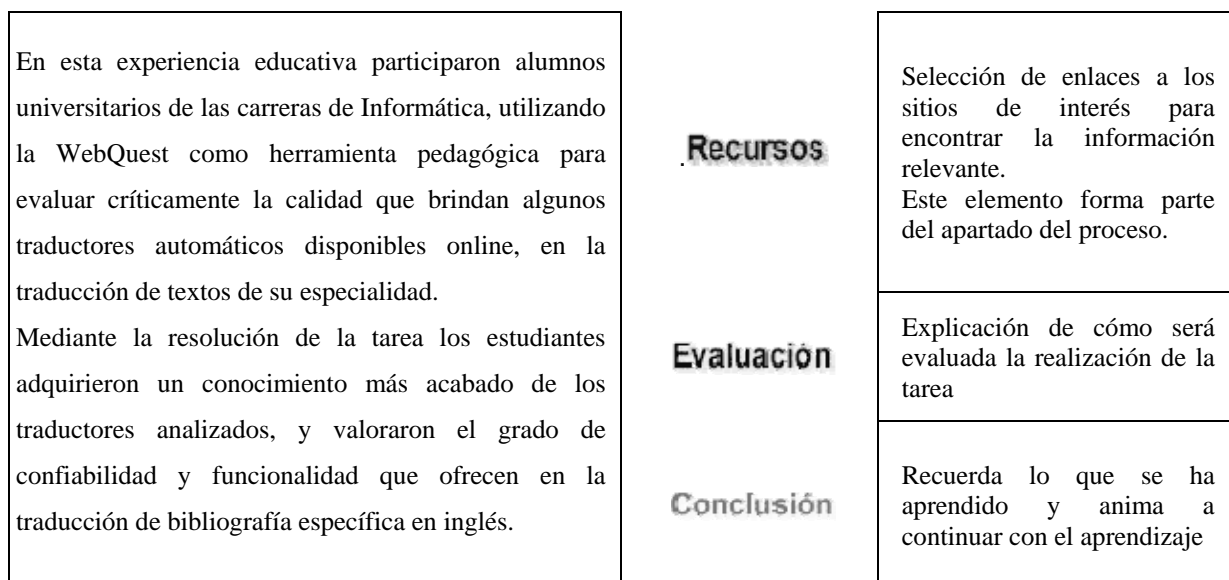
A través de dicha creación –sea un texto, informe, póster, página Web, presentación multimedia, etc.- los alumnos dan muestras, de manera documentada, de que han aprendido. De esta manera, las WebQuests resultan excelentes recursos destinados a la resolución de problemas, a promover el pensamiento crítico, y a fomentar la dinámica de grupos [7].

La actividad didáctica plasmada en una WebQuest tiene como objetivo que los estudiantes elaboren un producto final de calidad, a partir de los conocimientos, investigaciones, información y datos de sitios previamente seleccionados y brindados por los docentes [8], de quienes se requiere un alto grado de dedicación y compromiso.

En efecto, son los docentes quienes debemos facilitar las condiciones y vías para la exitosa realización de la tarea, e invertir mucho tiempo en el diseño, creación y mediación pedagógica de las distintas etapas que componen una WebQuest de calidad, antes de presentarla a nuestros alumnos.

Sabemos que cuando los alumnos consultan en Internet se enfrentan a una incommensurable cantidad de información que deben filtrar, primero, y luego procesar para poder retenerla y darle significado.

Así, al diseñar y proponer una tarea académica a través de una WebQuest, lejos de enviar a nuestros alumnos a navegar ciegamente por la Red, con el consiguiente riesgo de que naufraguen y de que pierdan valioso tiempo y esfuerzo en la búsqueda, los profesores los alentamos a recorrer un itinerario de sitios previamente seleccionados –de manera criteriosa y laboriosa- para que ellos puedan realizar exitosamente dicha tarea.



Se trata, entonces, de una búsqueda orientada que les permite usar la información –en lugar de buscarla– para elaborar su propio conocimiento, y hacer un muy buen uso del tiempo de permanencia en la Web, puesto que llevan a cabo la actividad navegando con una tarea específica en mente.

En síntesis, resolver la tarea planteada en una WebQuest involucra leer, comprender, analizar/sintetizar, valorar ideas y conceptos, y; finalmente, transformar y acomodar la información para elaborar un producto final creativo.

Para el diseño (Fig. 1) de la WebQuest implementada en la experiencia educativa aquí descrita, seguimos a Isabel Pérez Torres [9] (basada en Dodge, 1995a).

Figura 1. Componentes básicos de una WebQuest según Pérez Torres, I.

3. Uso educativo de la Web 2.0 en la enseñanza de lenguas extranjeras

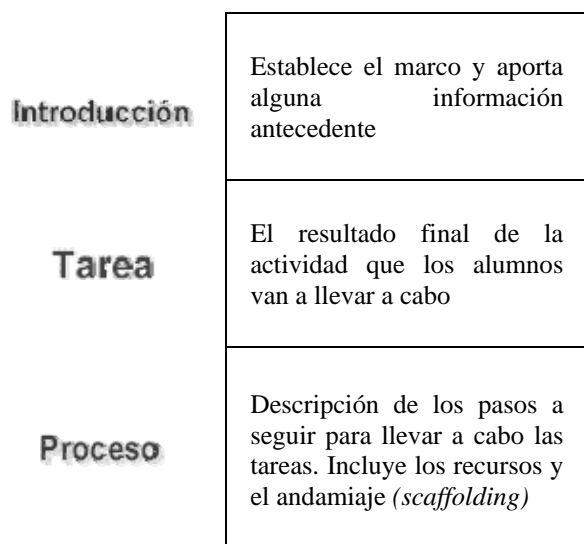
En el ámbito de la educación son cada vez más frecuentes las experiencias y planteamientos educativos que sustentan la inclusión y el uso de las NTICs para mediar las prácticas docentes y enriquecer las propuestas de enseñanza-aprendizaje.

Los métodos de enseñanza de lenguas extranjeras no han quedado fuera de la influencia de dichas tecnologías [10]. Las mismas, nos han obligado a los docentes no-informáticos a reconfigurar nuestras prácticas profesionales y a adquirir –paulatinamente– habilidades acordes a su efectiva utilización.

La abundancia de materiales y recursos de calidad disponibles en soporte electrónico, hace que nos familiaricemos con el uso de algunas TICs y las incorporemos a nuestras tradicionales intervenciones didácticas, o las utilicemos para reformular propuestas pedagógicas en el modelo de aprendizaje mixto.

En este contexto, la Web 2.0 aparece como un entorno inherentemente colaborativo que permite a varias personas trabajar de forma simultánea en un mismo documento, publicar contenidos, intercambiar materiales didácticos, y difundir y compartir experiencias educativas implementadas en cualquier lugar del mundo.

Además, la disponibilidad de plataformas educativas virtuales y el fácil acceso a la diversidad de software y herramientas más amigables al usuario, aportan un elemento innovador para integrarlos al aprendizaje de



lenguas, que pueden impactar de forma positiva en el mismo.

Si bien en los entornos educativos actuales coexisten espacios de formación tradicionales con espacios digitales, ha surgido un nuevo espacio de aprendizaje mixto (b- learning) [11] que al incorporar el componente tecnológico, se ha vuelto más flexible, adaptable, y propicio para la participación de los estudiantes en actividades de tipo colaborativo, de gran importancia pedagógica.

Creemos que el aprendizaje mixto, donde se conjugan libremente variables de la enseñanza presencial con recursos de la tecnología no-presencial, nos beneficia a docentes y a estudiantes por igual. Por ejemplo, el contacto y la afectividad de las relaciones interpersonales, el cambio de los alumnos desde un rol pasivo a otro activo y protagonista, el estímulo a trabajar en equipo y a aprender *de* los otros y *con* los otros, etc.

En este sentido, consideramos sumamente importante la tendencia de hoy en día de potenciar lo mejor de lo presencial y lo mejor de lo virtual para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos.

Se trata entonces de adoptar lo mejor de ambas modalidades y llevarlas a la práctica: idear estrategias pedagógicas eficaces, reconfigurar los medios tecnológicos existentes que resulten apropiados para nuestras particularidades disciplinares, y poner dichos medios al servicio de nuestra -cada vez mayor- digitalizada comunidad de estudiantes.

4. Contextualización del trabajo

Este trabajo surgió a partir de una actividad realizada en el marco del Curso de Postgrado: “**Diseño de Prácticas Pedagógicas con Tecnología Web 2.0 para Educación a Distancia**”, dictado a través de la plataforma educativa “MOODLE” en la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales de la Universidad Nacional de San Juan, durante el segundo semestre de 2008.

Un objetivo del trabajo apuntaba a fomentar el aprendizaje colaborativo y de cooperación entre pares. Al respecto, sostenemos que la interacción conjunta para resolver una tarea se materializa en la apropiación y construcción conjunta de nuevos conocimientos.

La Webquest que se presenta, se creó [12] para implementarla como un Trabajo Práctico dirigido a los alumnos que cursaban la asignatura Inglés II de las carreras Licenciatura en Ciencias de la Computación y Licenciatura en Sistemas de Información, pertenecientes al Departamento de Informática de la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales de la Universidad Nacional de San Juan.

Participaron de la experiencia veinticuatro alumnos, distribuidos en seis grupos. Cada grupo debía analizar críticamente la funcionalidad de un traductor automático, previamente seleccionado en clase y de manera aleatoria. El tiempo asignado a la realización de la tarea fue de una semana.

Para concretar la actividad recurrimos a la Web que, desde sus comienzos, ha ofrecido y puesto a disposición de los usuarios innumerables herramientas online de apoyo a la enseñanza de lenguas.

Entre la diversidad de productos ofrecidos, los “navegantes” de la Web pueden acceder a diccionarios bilingües, de fonética, especializados, glosarios terminológicos, tesauros, traductores, etc., algunos de los cuales son promocionados como la panacea para aprender un idioma “de manera rápida, fácil y divertida”.

Ante esta situación, cabe preguntarnos a los profesores que enseñamos una lengua extranjera, si podemos recomendar tales productos a nuestros alumnos, como recursos realmente eficaces y confiables para el aprendizaje.

Con esta inquietud, decidimos que fueran los propios estudiantes quienes pudieran vivenciar dicha situación y sacar sus conclusiones –o corregir sus creencias- al tener que calificar y valorar, por sí mismos, la confiabilidad y eficacia de algunos de los traductores automáticos más populares disponibles en la Red.

Descripción de la WebQuest ¿Navegando con Amigos?

Cuando concebimos esta WebQuest, pensamos, en primer lugar, en un **título** que sirviera como hipótesis de trabajo que les resultara sugerente a los destinatarios y estuviera vinculada con el contexto y actividad cotidiana que realizan nuestros estudiantes de informática.

Con la elección del título: **¿Navegando con amigos?** [13] pretendíamos desmitificar la idea de que, aún cuando la Web ofrece numerosos traductores instantáneos para todos los “internautas” que la recorren, a los fines educativos dichos recursos no siempre resultan tan “amigables a los usuarios” y brindan la utilidad que pregonan.

Luego, redactamos una **introducción** (Fig. 2) motivadora que lograra atraer la atención de los alumnos y los involucrara, por ser a la vez, relevante a sus intereses y auténtica al plantearles una situación real con la que deben lidiar a diario en su quehacer académico.



Figura 2. Introducción

Por tratarse de la primera experiencia educativa de este tipo a la que eran expuestos los estudiantes, se incluyeron enlaces activos destinados a explicar el concepto de *WebQuests*, y de algunas competencias específicas relacionadas con la gestión de la información.

Para la **tarea** (Fig. 3) propusimos una actividad que resultara entretenida, significativa, y que despertara su interés puesto que se relaciona con una situación auténtica que experimentan a diario los alumnos universitarios.

Al respecto, se les pedía que evaluaran críticamente – en base a criterios específicos- las fortalezas y debilidades que brindan algunos traductores disponibles online en la traducción de un texto de su especialidad.



Figura 3. Tarea

El producto resultante de esta actividad cognitiva consistía en elaborar una página Web, presentación en Power Point, o póster, y exponer sus conclusiones en una clase presencial ante el docente y el grupo de pares.

A partir de las exposiciones de los distintos grupos, todos los participantes tenían que comparar los traductores analizados para decidir cuál/es brindaba/n mayores beneficios y la mejor calidad en la traducción de la bibliografía especializada.

El **proceso** (Fig. 4) contenía la metodología y enunciaba la secuencia o pasos a seguir para resolver el problema propuesto, con la inclusión de sitios y enlaces activos en cada uno de los pasos. Esta sección

ayudaba a los alumnos a entender que debían hacer y en que orden debían proceder



Figura 4. Proceso

Los **recursos** seleccionados para que trabajaran los alumnos fueron los siguientes:

1. **Texto:** “Operating Systems Functions”:
<http://computer.howstuffworks.com/operating-system2.htm>
2. **Traductores disponibles online:**
<http://www.freetranslation.com/>
<http://traductor.ya.com/translator.asp>
http://www.worldlingo.com/en/products_services/worldlingo_translator.html
http://espanol.babelfish.yahoo.com/translate_txt
<http://translation2.paralink.com/>
3. **Enlaces de interés para investigar y saber más sobre la temática:**

■ **Gramática inglesa gratis, ejercicios de inglés gratuitos**
<http://www.mansioningles.com/gramatica.htm>

■ **Informática Diccionario Español Inglés, traducción Español Inglés gratuita**
<http://diccionario.reverso.net/informatica-ingles-espanol/>

■ **¿Nos podemos fiar de los traductores automáticos?**
http://www.urlfan.com/local/nos_podemos_fiar_de_los_traductores_automaticos/59763216.htm

■ **Hacia un aula virtual plurilingüe y multicultural**
<http://www.um.es/ead/red/15/salomon.pdf>

■ **Más allá de la transmisión de Información: Tecnología de la Información para construir conocimiento.**
<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/801/80130806.pdf>

Para la **evaluación** (Fig. 5) del producto final elaborado por los alumnos, construimos una matriz [14] en la que se incluyeron siete aspectos y cuatro criterios [15]. Los criterios fueron los siguientes:

“Excelente”, “Muy bueno”, “Bueno” y “Requiere mejoras”.

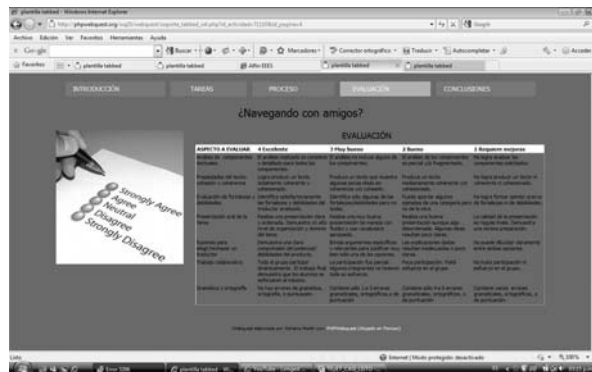


Figura 5. Evaluación

Finalmente, en la sección **conclusiones** (Fig. 6) indicamos lo que esperábamos que los estudiantes hubieran aprendido e incluimos sitios de interés adicionales para alentar a quienes desearan seguir investigando y conocer más sobre la temática.



Figura 6. Conclusiones

Resultados

La resolución de la tarea presentada mediante la WebQuest les permitió a los estudiantes vivenciar el uso de algunos traductores automáticos existentes en la Web, y adquirir un conocimiento más acabado de los mismos, al ser aplicados a textos de su especialidad.

De esta manera, cada grupo analizó las ventajas y desventajas, centrando su atención en aspectos tales como: nivel de precisiones/imprecisiones de terminología y de estilo en su área disciplinar, grado de concordancia y coherencia, pertinencia en los conceptos traducidos, etc.

Si bien los traductores ofrecen una traducción rápida a nivel de palabras aisladas o de frases muy simples, al momento de procesar mayores segmentos de información resultan inapropiados. En este sentido, presentan falencias cualitativamente significativas en la calidad de la traducción cuando se comparan ambos textos: el texto original, en inglés en nuestro caso en

particular, con el texto traducido a la lengua destino: el castellano.

Además de compartir lo que aprendieron sobre su funcionalidad, los alumnos hicieron una reflexión crítica acerca de la conveniencia de incorporar los traductores como complementos que ayuden al aprendizaje y al desarrollo de su competencia lectora en la lengua extranjera.

En síntesis, los traductores automáticos disponibles libre y gratuitamente online -con los que conviven las veinticuatro horas del día nuestra generación NET- no siempre resultan ser tan precisos, confiables y amigables, con respecto a las prestaciones que brindan.

Conclusiones

La experiencia práctica realizada con los alumnos sirve para corroborar el riesgo que se corre en usar indiscriminadamente los traductores automáticos disponibles libre y gratuitamente online.

Además, sirve para sustentar una base teórica esencial que demuestra cómo se puede integrar la tecnología a la enseñanza de lenguas extranjeras motivando la participación activa de los alumnos.

Por otra parte, consideramos que cumplimos cabalmente con una de las funciones principales del constructivismo social, puesto que para la construcción de los conocimientos generados de la tarea académica debieron intervenir todos los participantes.

Al respecto, podemos concluir que la participación y el aporte individual que cada uno de los estudiantes hizo al momento de organizar e interpretar la información, e intercambiar distintos puntos de vista, generó una sinergia que favoreció la construcción social y la consolidación de conocimientos.

Asimismo, los estudiantes manifestaron su disposición y alta motivación para seguir participando en este tipo de actividades, que propician instancias de acercamiento, comunicación y generan espacios dinámicos para el aprendizaje colaborativo.

Por último, aunque no por ello menos importante, queremos destacar otro aspecto sumamente gratificante que observamos en los alumnos luego de la participación en esta experiencia, y es que la misma contribuyó positivamente a fortalecer los vínculos afectivos y de amistad entre el grupo de pares.

Quienes estén interesados en consultar y recorrer la WebQuest descrita en este trabajo pueden ingresar en:

http://phpwebquest.org/wq25/webquest/soporte_tabbed_w.php?id_actividad=71110&id_pagina=1

Futuras líneas de trabajo

De las conclusiones anteriormente expuestas y como resultado de la experiencia acumulada en el desarrollo de la presente tarea educativa, se nos ocurre plantear dos posibles futuras líneas de trabajo

Al respecto, creemos que la sustanciación de esta experiencia educativa constituye un comienzo; por un lado, para trabajar en la resolución de prácticas con ejercitación específica para lecto-comprensión de textos en inglés y, por otro lado; para la redacción de diversos tipos de textos académicos.

Referencias

- [1] WEBQUEST. Artículo online disponible en: <http://www.cyta.com.ar/elearn/wq/wq.htm>. Consultado el 10/10/2008.
- [2] Ribes, Xavier. La Web 2.0. El valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva. en TELOS N° 73. Octubre-Diciembre (2007). <http://www.telos.es/articuloperspectiva.asp?idarticulo=2&rev=73>
- [3] Carestia, Nirva A, Adriana Martín. **ALLexis**: Software Educativo para la Enseñanza de vocabulario en fuentes de Informática en Inglés en Revista TE&ET. Numero 2 (2007) pp. 54-61. UNLP.
- [4] ALFin-ees. Habilidades y competencias de gestión de la información para aprender a aprender en el **Marco del Espacio Europeo de Enseñanza Superior**. Artículo online consultado el 15/09/2008 <http://www.mariapinto.es/alfineees/competencias.htm>
- [5] Díaz-Barriga Arceo, F. y G Hernández. Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una Interpretación Constructivista. (2005) Méjico: Mc. Graw-Hill/Interamericana Editores S.A.
- [6] Adell, Jordi. Internet en el Aula: Las WebQuest. en Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Núm. 17. Marzo 2004. Artículo online consultado el 30/09/2008. http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec17/adell_16a.htm
- [7] Dudeney, G y N Hockly. How to teach English with technology. (2007) Ed. Pearson
- [8] García Aretio, L. WebQuest pp.1- 4 en Editorial del BENED, octubre de 2005.
- [9] Pérez Torres, Isabel. Diseño de WebQuests para la Enseñanza/Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera: Aplicaciones en la Adquisición del Vocabulario y la Destreza Lectora. (2006), Granada: Editorial de la Universidad de Granada.
- [10] Armendáriz, Ana María. y C. Ruiz Montani. El Aprendizaje de Lenguas Extranjeras y las Tecnologías de la Información. Aprendizaje de próxima generación. (2005), Buenos Aires: Lugar Editorial.
- [11] Bartolomé, A. Blended Learning. Conceptos básicos. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, N°23, pp 7-20. (2004). Artículo online consultado el 30/06/2009. http://fbio.uh.cu/educacion_distancia/ArticulosPDF/B-learning%20bartolome.pdf
- [12] Dodge, Bernie. Five Rules for Writing a Great WebQuest en Learning and Leading with Technology. (2001) Volume 28, Number 8, pp.7-58. ISTE. (International Society for Technology in Education). U.S & Canada
- [13] Martín, C. Adriana Nelly. WebQuest para evaluar la calidad de traductores automáticos online en textos de Informática (2008) Disponible en: http://phpwebquest.org/wq25/webquest/soporte_tabbedw.php?id_actividad=71110&id_pagina=1
- [14] Creating A Rubric for a Given Task. Artículo online consultado el 30/09/2008. <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/rubrics/ubrics.html>
- [15] Dodge, B. A Rubric for Evaluating WebQuests (2001b). Artículo online consultado el 30/09/2008 <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>

Dirección de Contacto del Autor:
Adriana Martin
San Juan
Argentina
e-mail: adrianamartin@gmail.com

Adriana Martin. Profesora de Enseñanza Media y Superior en Inglés (UNSJ). Magister en Lingüística Aplicada a la Enseñanza de Lenguas (UNCuyo). Docente e Investigadora de la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales de la Universidad Nacional de San Juan.
